In questo numero

Ombre e Luci: organo dell'Associazione Fede e Luce
Redazione, stampa, spedizione di un anno di Ombre e Luci costa 20.000 Lire.
OFFERTE LIBERE PER SOSTEGNO ORDINARIO E STRAORDINARIO

Conto Corrente postale n. 55090005 intestato «Associazione FEDE E LUCE», via Cola di Rienzo, 140 - 00192 Roma
Riempire il modulo con la massima chiarezza, possibilmente in stampatello, cognome, nome, indirizzo e codice postale.
Precisare, sul retro, che il versamento è per pubblicazione OMBRE E LUCI.

Trimestrale anno XII - n. 2 - Aprile-Maggio-Giugno 1994
Spediz.: Abb. Post. 50% - Redazione Ombre e Luci - Via Bessarione 30 - 00165 Roma

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 19/83 del 24 gennaio 1983
Direttore responsabile: *Sergio Sciascia*
Direzione e Redazione: *Mariangela Bertolini - Nicole Schulthes - Natalia Livi - Maria Teresa Mazzarotto*
Redazione e Amministrazione: Via Bessarione, 30 - 00165 Roma - Orario: martedì - mercoledì - venerdì 9.30-12.30 - Tel. e Fax 06/633402

Fotocomposizione e stampa: Stab. Tipolit. Ugo Quintily S.p.A. - Via di Donna Olimpia, 9 - Roma

Finito di stampare nel mese di giugno 1994

Andiamo A Giocare

di Maria Teresa Mazzarotto

Questo numero speciale di Ombre e Luci vuole essere un grande, gioioso invito, a riscoprire il valore del gioco, la gioia di giocare e divertirsi insieme.

Lo sappiamo: giocare diverte e rende allegri grandi e bambini, attiva la fantasia e l'attenzione, stimola lo sforzo fisico, fa scoprire la gioia di collaborare nel gruppo per raggiungere un risultato...e tante altre cose ancora potremmo dire su questo argomento.

Ma, in realtà, di questi tempi si gioca di meno; anche i ragazzi, i bambini stanno disimparando a farlo. La televisione, i cento impegni che scandiscono la nostra vita insieme a quella dei nostri figli, la voglia di «non fare niente» quando alla fine abbiamo del tempo libero, tutto contribuisce a farci trascurare questa preziosa attività. E i pericoli della strada, la scarsità di spazi verdi tolgono la possibilità di libero gioco ai nostri figli. «Vai a giocare...perchè non giochi... fai un giochino per conto tuo...» diciamo spesso. Ma in fondo, non ci crediamo tanto neanche noi: siamo rassegnati a vederli annoiati e seduti davanti alla televisione.

Ma da oggi, si cambia musica. Incominciamo a dire: «Andiamo a giocare», «divertiamoci insieme». Riscopriamo che anche i fratelli grandi, gli zii, i nonni, i vicini di casa e di ombrellone, gli amici di scuola e i compagni di viaggio, possono divertirsi con noi e i nostri ragazzi, se sapremo organizzare i giochi bene, con fantasia e gioia di stare insieme.

Ecco qui dunque, in queste pagine, la bancarella dei giochi. *Ci sono giochi di movimento e giochi da fermi, giochi passatempo e giochi per i giorni di festa, da interno e da esterno, per gruppi, per coppie e per un bambino solo. Ci sono giochi vecchi, nuovi e da inventare, giochi per il dopo scuola, per il dopo-laboratorio, per la spiaggia e per le veglie nelle sere di festa.*

Ci sono giochi per tutti, anche per chi può fare poche, pochissime cose, per chi si muove a fatica o per niente, per chi ha bisogno di tanto tempo per scegliere e per chi ha troppa fretta, per chi parla poco e per chi parla troppo. Ci sono giochi per chi

deve ancora scoprire come si gioca e per chi ha dimenticato come è bello stare insieme divertendosi. Ci sono giochi per mamme e bambini, per nonne e nipotini e grandi giochi per tanti amici in tanto spazio.

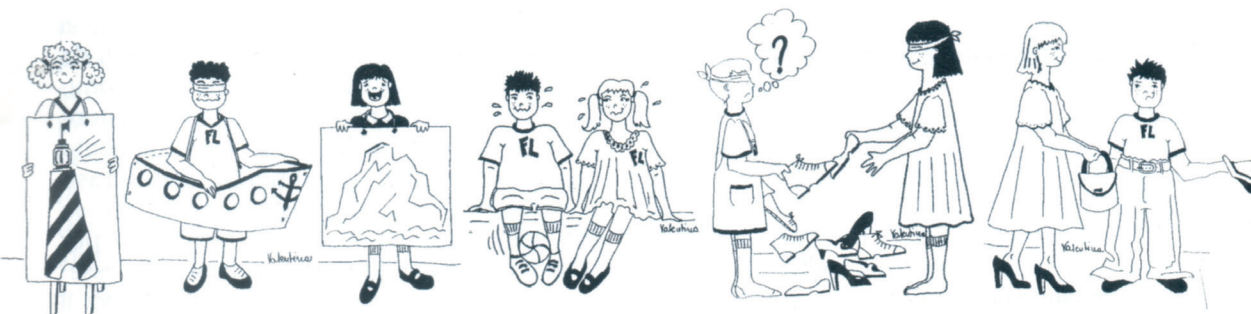
Vengano, vengano tutti signore e signori, ragazzi e bambini. Le vacanze sono arrivate e con le vacanze il tempo libero, i campeggi, le giornate al mare, in montagna, nelle case in campagna. Ecco l'occasione che attendevamo per sperimentare i giochi più belli. Saranno sempre giochi adatti alla circostanza: non sfide difficili o competizioni, ma gioiose collaborazioni, gare da ridere, prove per imparare: non ripetizioni stanche di gesti sempre uguali, ma, anche se semplici, fantastiche invenzioni!

Venite, venite gente! Impariamo insieme, scegliamo e prepariamoci a regalare ore di gioia ai nostri amici, prepariamoci a organizzarli, a renderli attivi e partecipi, prepariamoci soprattutto a divertirci con loro e più di loro perchè soltanto così il gioco diventa magico e funziona, davvero.

Grazie!

Grazie agli amici che ci hanno mandato le descrizioni di giochi provati con successo nelle rispettive comunità. Un certo numero di proposte non sono state pubblicate perchè poco chiare o generiche o ripetizioni di altre: ma anche i loro autori hanno il merito di questo numero speciale che è buono anche perchè frutto della scelta delle proposte migliori.

Nota

In quasi tutti i giochi possono benissimo giocare coppie amico-ragazzo che agiscono come una persona singola. Il modo di agire della coppia (uno porta in braccio l'altro, uno muove la carrozzella, uno accompagna l'altro sottobraccio...) dipende dalle possibilità del ragazzo. L'esperienza dice che per chi gioca in coppia il divertimento non è minore.

SEGNI CONVENZIONALI

PREPARAZIONE: ✻ NON SERVE — ✻✻ SEMPLICE — ✻✻✻ SERVE UN TEMPO DI PREPARAZIONE./**NUMERO GIOCATORI:** ○ PICCOLO GRUPPO DA 3 IN SU — ○○ CIRCA UNA DECINA — ○○○ PIÙ DI 10./**DIFFICOLTÀ:** Δ MOLTO FACILE — Δ Δ FACILE — Δ Δ Δ ESIGE BUONA ANIMAZIONE

Caccia all'animale

✻✻ ○○ Δ Δ

Vi raccontiamo un gioco che una delle nostre maestre ci ha insegnato per Carnevale e che abbiamo proposto al nostro gruppo di Fede e Luce l'anno scorso. Non sappiamo il nome del gioco, ma potremmo chiamarlo

«Caccia all'animale».

***Numero dei partecipanti**: da circa dieci in su; va bene per gruppi grandi e piccoli.*

***Materiale necessario**: — un cartoncino per ogni partecipante; su ogni cartoncino si disegna un animale diverso; il disegno deve essere semplice e grande, in modo che tutti lo possano riconoscere; — un bastone di plastica da clown o una bottiglia di plastica vuota o qualcosa di simile.*

Ci si mette in cerchio, seduti su sedie o per terra; a ogni persona viene dato il cartoncino con il disegno dell'animale; lo deve tenere davanti a sè ben visibile. Una persona (senza cartoncino, ma con il bastone) sta in mezzo al cerchio. Per cominciare, uno dei giocatori in cerchio dice il nome di uno degli animali disegnati; la persona al centro deve trovare chi ha il cartoncino con quell'animale e colpirlo sulle ginocchia con il bastone (delicatamente!); per salvarsi il giocatore con quell'animale, prima di essere colpito, deve nominare un altro animale presente. Allora il giocatore al centro deve colpire quest'altro animale. Chi viene colpito senza avere fatto in tempo a chiamare un altro animale prende il posto del giocatore al centro. Si continua finché si ha voglia di giocare.

Il gioco è facile; basta saper riconoscere gli animali e potersi muovere. Ha avuto molto successo fra i ragazzi del gruppo di Fede e Luce. I cartoncini con gli animali li abbiamo disegnati noi. Però abbiamo pensato che sarebbe bello farli insieme con tutto il gruppo.

Chiara e Marta Atzeni
9 e 8 anni
Comunità Fede e Luce di S. Silvia (Roma)

Tutti in famiglia

✻ ○○○ Δ Δ

***Numero partecipanti**: A piacere, purché divisibile per quattro.*

***Luogo**: Indifferente*

***Materiale necessario**: Cartoncino, forbici e pennarello.*

Si preparano in base al numero dei partecipanti, dei cartoncini formato biglietto da visita, in una quantità multipla di quattro. Si suddividono i partecipanti in gruppi di quat-

tro, ciascuno dei quali rappresenta una famiglia. Scelto per ogni gruppo un nome originale (Malvisti, Secchioni...) si preparano i biglietti da visita relativi al padre, alla madre, al figlio e alla figlia. Così se per esempio si è scelto il nome Secchioni si scriverà sul primo cartoncino «Padre Secchioni», sul secondo «Madre Secchioni» ecc... Per maggior chiarezza ogni serie dei quattro biglietti relativa a una famiglia può essere anche caratterizzata da un colore.

Si distribuiscono a caso tutti i cartoncini. Si dispongono ai bordi della sala tante sedie quante sono le famiglie. Quando l'animatore dà il via, i concorrenti, camminando, si incontrano casualmente e dandosi la mano si presentano dicendo ad alta voce il nome che è stato loro assegnato (per esempio: «Padre Malvisti», oppure: «Figlia Secchioni»...), si scambiano contemporaneamente i biglietti da visita e di conseguenza si invertono i nomi. Dopo un buon numero di scambi l'animatore grida: «Tutti in famiglia» ed in quel momento ciascuna famiglia casualmente costituitasi, deve raccogliersi il più presto possibile presso una delle sedie (ci si chiama per nome per potersi ritrovare). Il primo a sedersi deve essere il padre, subito in braccio la madre e poi il figlio e la figlia l'uno in braccio all'altro. L'animatore valuterà quale gruppo sarà stato il più lento e lo estrometterà dal gioco, recuperando i quattro biglietti. Le famiglie restanti riprenderanno il gioco come prima e così via finchè rimane l'ultima famiglia che è proclamata vincitrice.

Dario Mitolo (Bari)

Rischia cento

(gioco per grandi feste)

✻✻✻ ○○○ ∆ ∆ ∆

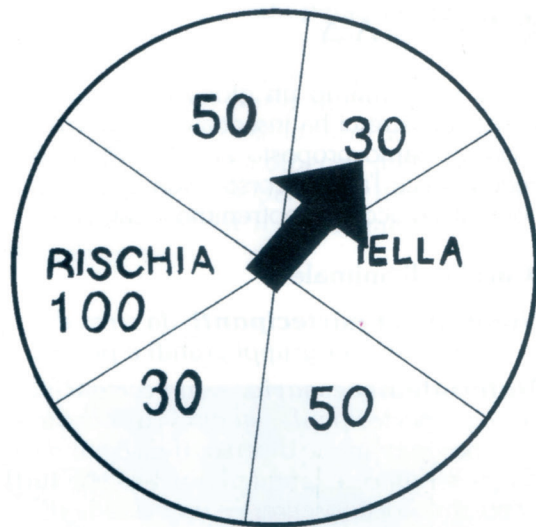
Partecipanti: *abbastanza per formare almeno due squadre*

Luogo: *all'aperto o al chiuso*

Materiale: *tabellone realizzato come da disegno; elenco di semplici domande-quiz suddivise in punteggi da 30, 50, 100; segnapunti, campanaccio, canzoni registrate o chitarrista e chitarra.*

Questo gioco, divertente e coinvolgente, che prende almeno 45 minuti, è un incrocio tra il «musichiere» e «rischiatutto». Vicino al conduttore viene posto un campanaccio.

Viene fatto ascoltare un breve brano musicale, le squadre che credono di aver riconosciuto la canzone mandano a suonare il campanaccio uno dei loro concorrenti (o un ragazzo o un amico), ovviamente facendo a turno. Chi suona per primo il campanaccio ha diritto a dire il titolo della canzone suonata. Se la risposta è esatta si ha diritto a far girare la ruota del tabellone; in questo caso si possono verificare diverse possibilità a seconda di cosa indichi la freccia.

— 30 o 50: il concorrente con l'aiuto della propria squadra dovrà rispondere a una domanda di pari valore. Se la risposta sarà giusta guadagnerà il punteggio indicato.

— Iella: si perdono tutti i punti conquistati fino a quel momento.

— RISCHIA CENTO il concorrente deve rispondere a una difficilissima domanda da 100 punti. Se risponde esattamente guadagnerà tale punteggio, se no gli verrà tolto.

Quando si decide di terminare il gioco vince la squadra che ha totalizzato il punteggio maggiore.

Nota: le domande possono variare di com-

plessità a seconda dei ragazzi che vi partecipano (dai nomi dei sette nani, ai giorni della settimana, dal citare un monumento della propria città al trovare una rima, dall'indovinare il nome di un cantante all'individuare una persona del proprio gruppo ecc.ecc.), oppure possono essere sostituite da una prova pratica (dire una poesia, cantare una strofa di una canzone, fare una danza, ecc.ecc.).

Comunità « S. Giuseppe della pace» (Milano)

I componenti de gruppo devono saltare (o alzare una mano) ogni volta che viene nominato il loro colore.

Gioco abbastanza semplice. Molto dipende dalla bravura del capo-gioco che deve anche ripetere più volte di seguito lo stesso colore per far sì che uno stesso gruppo saltelli continuamente.

Enza Gucciardo (Mazara)

Fratelli!

✻ ○○ Δ

Luogo: *aperto*
Materiale: *nessuno*
Partecipanti: *da 10 in sù*

Ci si divide in coppie (meglio se ogni coppia è costituita da un ragazzo e un amico).

I componenti di ogni coppia si dispongono separatamente e cominciano a girare.

Al comando del capo-gioco i due elementi della coppia devono velocemente ritrovarsi.

L'ultima coppia che, a detta del capo-gioco, si unisce esce dal gioco oppure paga un pegno.

Bisogna stare attenti agli urti!

Enza Gucciardo (Mazara)

Il colore che salta

✻✻ ○○ Δ Δ

Partecipanti: *da 10 in sù*

Luogo: *dentro o fuori, ma abbastanza capiente*

Materiale: *foglietti di carta colorati*

Ci si divide in gruppi e ogni gruppo ha un colore.

I componenti del gruppo si attaccano addosso i foglietti del colore scelto.

Il capo gioco comincia a raccontare una storia con molta fantasia menzionando i colori presenti.

Guerra e Pace

✻✻✻ ○○○ Δ Δ Δ

Partecipanti: *15-40 persone*

Luogo: *all'aperto, un prato o un cortile interno, o un luogo coperto, se abbastanza ampio (es. palestra).*

Materiale: *a)* ***un completo da viaggio*** *per ogni squadra: un paio di scarpe, un paio di calze, un paio di pantaloni, un golf o una felpa, una borsa o valigia per*

mettervi i capi di vestiario b) quanto serve per ***delimitare il territorio di ogni squadra,*** *quindi corde, nastri, ecc. N.B. Giocando su un campo sportivo (calcetto, basket, pallavolo,...) si possono sfruttare le linee già tracciate in terra; c) per distinguere la squadre (es. fazzoletti al collo, nastri al braccio,...).*

Il gioco si divide in due fasi distinte e separate:

a) fase di guerra

b) fase di pace.

I partecipanti saranno divisi in 3-4 squadre (un numero più alto o più basso di squadre renderebbe il gioco meno divertente o eccessivamente confuso) con numero uguale o simile di partecipanti (tenuto conto delle capacità dei singoli ragazzi h.).

Ad ogni squadra verrà affidato un *territorio*, sufficientemente grande per poterci correre dentro (es. 6x6 m.).

Ogni territorio avrà al centro una *zona* (1,5x1,5 m.) dove, poggiato in terra, è custodito il completo da viaggio (c.d.«*zona del tesoro*»).

Fra i vari territori vi è *campo neutro* (vedi figura)

A ogni squadra viene inizialmente distrubuito un numero uguale di oggetti ma confusi. Ad es. la squadra BLU inizierà il gioco avendo nella propria zona del tesoro tante calze e scarpe ma spaiate, e gli mancherà la valigia, oppure avrà tanti pantaloni e nessuna felpa. *N.B.:* nella fase di preparazione ed organizzazione del gioco occorre far bene attenzione al numero dei singoli capi di vestiario in modo che siano esattamente divisibili per il numero di squadre che giocheranno. Eventualmente si può aggiungere altri capi (es. un cappello) per far quadrare i conti.

Scopo del gioco è riuscire ad avere almeno un completo da viaggio intero.

Tale scopo si raggiunge in modo diverso nella fase di guerra e in quella di pace.

FASE DI GUERRA:

In questa fase ciascuna squadra deve «rubare» il materiale che gli manca sottraendolo alle altre squadra, uscendo dal proprio territorio, invadendo il territorio avversario e ritornando al proprio. Ricordando che:

1. Se invado il territorio nemico e vengo toccato da un avversario sono prigioniero e resto «fulminato» sul posto in attesa che un compagno riesca a liberarmi toccandomi.

2. La «zona del tesoro» è zona *franca*: i difensori non possono entrarvi.

Per impedire ai nemici di rubare devono riuscire a fulminarli *prima* che entrino nella zona del tesoro o *dopo* che ne sono usciti.

3. Nel campo neutro nessuno può essere fulminato.

4. Ai ladri è consentito lanciare la refurtiva ai compagni, e ovviamente i difensori possono intercettare questi lanci.

5. Si può rubare *un solo oggetto per volta* (1 calza, 1 scarpa) e poi si deve sempre uscire dalla zona del tesoro prima di rubare un altro oggetto.

6. Gli oggetti rubati vanno depositati nella propria zona del tesoro (dove naturalmente correranno il rischio di essere a loro volta rubati).

Vince questa fase la squadra che per prima ha un completo di viaggio intero.

FASE DI PACE:

Le squadre invece di rubarsi reciprocamente i vestiti, si incontreranno per scambiarseli pacificamente.

Gli scambi avvengono sempre a due squadre per volta e sempre 1x1 (es. 1 calza per 1 valigia).

N.B.: Qui le squadre dovrebbero coordinarsi il più possibile mediante lo scambio di «ambasciatori ed osservatori» in modo da vincere tutti insieme, o quasi!

difficoltà/facilità: si può suggerire a ogni squadra di dividersi in attaccanti e difensori e poi in amministratori e ambasciatori.

I più svelti, i più veloci andranno a rubare, chi è più lento potrà far quadrato intorno al proprio tesoro per fermare i nemici.

È consigliabile che in campo vi siano almeno un paio di arbitri.

Il gioco l'ho inventato unendo le idee di diversi altri giochi (staffetta dei vestiti, fulmine, guerra francese...).

È stato sperimentato con successo con un numero di circa 35 persone, fra cui ragazzi con h. diverso.

Evidentemente non può riuscire se è troppo alto il numero di p.h. con difficoltà motorie gravi.

Il gioco può avere due valenze educative:

1. notare e cercare cosa manca in un completo di vestiario («vedi, Marco, abbiamo tante calze ma sono tutte diverse, e poi ci mancano i pantaloni»);

2. capire con confronto immediato che è più facile e più rapido raggiungere i propri bisogni condividendo quello che si ha, piuttosto che rubandosi le cose a vicenda.

Nanni - S. Gregorio (Roma)

Gioco di Cenerentola

✻ ○○○ Δ Δ

Partecipanti: *almeno 15, se di più è meglio*

Luogo: *all'aperto o al chiuso è indifferente*

Materiale necessario: *2 foulard per bendare gli occhi*

I partecipanti si dispongono in cerchio e si siedono. Si divide idealmente il cerchio a metà e si ottengono così due squadre: quelli a destra e quelli a sinistra. Quindi tutti i giocatori si tolgono le scarpe e le ammucchiano al centro.

Ciascuna delle due squadre sceglie la propria «Cenerentola» (anche un uomo va bene) che verrà bendata e fatta sedere per terra accanto al cumulo di scarpe.

I due giocatori dovranno cercare le proprie scarpe servendosi del tatto e, se credono, misurandole ai piedi.

Ovviamente vince chi le ritrova per primo. La cosa buffa è che qualche «Cenerentola» viene sbendata e solo allora si accorge che le scarpe che ha indossato in realtà non sono le sue!

Finito un giro, si possono scegliere altri due volontari e il giro così si ripete.

Elisabetta - S. Gregorio (Roma)

Il ballo del giornale

✻ ○○○ ∆ ∆

Partecipanti: *Quanti se ne vuole purchè in numero pari*

Luogo: *Indifferente*

Materiale necessario: *Uno o più quotidiani, musica.*

L'animatore dividerà i presenti in coppie consegnando a ciascuna un foglio di quotidiano. Il gioco consiste nel ballare attorno al giornale disposto a terra fra i due componenti la coppia, senza mai toccare il foglio. La musica verrà improvvisamente interrotta e solo allora i due ballerini dovranno salire sul giornale senza toccare con alcuna parte del corpo il pavimento. L'animatore dopo che avrà verificato la correttezza dell'operazione da parte di ogni coppia comanderà di piegare il foglio in due e riavvierà la musica possibilmente con un ritmo diverso. Il gioco verrà ripetuto più volte avendo sempre cura di far ripiegare ulteriormente in due il giornale. Verranno progressivamente eliminate le coppie che non riescono, per penuria di spazio, a sostare almeno per qualche secondo poggiandosi esclusivamente sul foglio. Non ha importanza la rapidità con cui ogni coppia si posiziona, ma va piuttosto apprezzata l'originalità con cui si riesce a trovare il sempre più precario equilibrio.

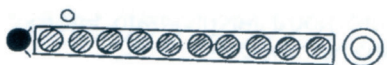
Dario Mitolo (Bari)

Palla ai piedi

✻ ○○○ ∆ ∆

Partecipanti: *20-30 persone divise in due squadre*

Luogo: *all'aperto o al chiuso purchè tutti seduti su sedie o panche*

Materiale: *2 palloni (nè troppo pesanti nè troppo leggeri) e bacinelle (capaci di contenere abbondantemente il pallone).*

I partecipanti (ben alternati — giovani, anziani, signore, persone con difficoltà, bambini...) si dispongono seduti su due file di sedie lungo le pareti; una squadra di fronte all'altra. Le mani di tutti poggiano a lato sui bordi delle sedie e non potranno mai essere usate. Le gambe distese diritte in avanti.

Due animatori, uno per ogni squadra, al via posano il pallone sui piedi o tra i piedi del primo giocatore che subito cercherà di passarlo sui piedi o tra i piedi del secondo fino all'ultimo che dovrà deporre il pallone nelle bacinelle sempre solo usando i piedi.

Ogni volta che il pallone cade (e cade spesso!) l'animatore lo riposerà sempre sul primo della fila; tutto da capo quindi! Vince, ovviamente, la squadra che per prima deporrà il pallone in una delle bacinelle.

È un gioco molto divertente. Scatena risate e entusiasmo. L'ho visto e fatto giocare a persone di ogni tipo (anziane signore, bambini piccoli, vescovi persino!) C'è un eccezione ahimè! Le persone che non possono usare liberamente gli arti inferiori potranno controllare l'arrivo del pallone nel bacile e proclamare la squadra vincente.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Giochi di Kim

✻✻✻ ○○ Δ Δ

Kim udito:

***Partecipanti**: divisi in 2 squadre da almeno 6 persone. **Materiale**: registratore con cassetta piena di «suoni», campanella-vicina all'animatore. **Ambiente**: preferibilmente al chiuso.*

Kim vista:

***Partecipanti**: divisi in più squadre da 4 persone. **Materiale**: 20-30 oggetti diversi (penna, forbici, ecc...), telo.*

Kim gusto:

***Partecipanti**: divisi in 2 squadre di almeno 6 persone. **Materiale**: 6 alimenti da far assagggiare (zucchero, sale, aglio, farina, ecc...). **Ambiente**: preferibilmente all'aperto.*

I giochi proposti sono tre e possono essere effettuati separatamente.

• **Kim udito**: a ogni turno la squadra sceglie un messaggero (se possibile un ragazzo con handicap). Il «maestro del gioco» fa partire la cassetta su cui ha precedentemente preparato dei rumori (battito delle mani, fischietto, cane che abbaia, telefono, ecc...) facendo sentire un rumore per volta, se serve, più volte. Quando la squadra ha capito il rumore si manda il messaggero a suonare la campanella e dire la risposta. Se si vuol far dare la risposta anche alla seconda squadra che indovina si possono differenziare i punteggi. Ho notato che ad alcuni ragazzi piace più correre per suonare la campanella piuttosto che indovinare e quindi si possono dare i compiti secondo le preferenze.

• **Kim gusto**: questo gioco si può fare a staffetta. Le squadre si mettono su due file, partono due giocatori (uno per squadra) che raggiungono ciascuno un amico il quale gli farà assagggiare un alimento. Quando l'alimento è stato indovinato il giocatore può tornare alla squadra e far partire un altro giocatore.

• **Kim vista**: si dispongono gli oggetti per terra o sul tavolo. I partecipanti al gioco si dispongono a osservare gli oggetti senza poterli toccare. Il tempo di osservazione è limitato (per esempio 1 minuto). Allo scadere del tempo gli oggetti vengono coperti con un telo e ciascuna squadra deve fare la lista con il maggior numero di oggetti osservati. Si cercherà di far ricordare ai ragazzi con handicap gli oggetti che hanno riconosciuto.

Cristina - S. Gregorio (Roma)

Sorpresa!

✻✻ ○○ Δ

***Partecipanti:** da 8 in su*

***Luogo:** in una sala o all'aperto, seduti su sedie o per terra in cerchio*

***Materiale:** un dono-regalo (scatola di dolci o altro) incartato con molti strati di carta e spago.*

Musica; registratore con cassetta o giovane con chitarra

Far passare di mano in mano il pacco dono a suon di musica. Quando la musica si arresta (all'improvviso) la persona che ha in mano il dono toglie il primo strato di carta.

Si ricomincia fino a che un giocatore toglierà l'ultimo strato: il dono sarà suo, ma, se lo vorrà, distribuirà il contenuto fra gli altri giocatori. È un gioco che piace perchè crea suspense. È facile e può essere fatto in occasione di un compleanno e di altra festa: il dono *dovrà* allora *«capitare»* al festeggiato grazie alla *«regia»* da parte dell'addetto alla musica.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Casinò dei fagioli

✻✻ ○○○ Δ Δ Δ

***Materiale**: mezzo chilo di fagioli secchi – uno strumento sonoro per ogni gruppo – un'elenco di domande della stessa*

categoria. Esempi di categorie: animali, sport, piante, cucina, cartoni animati, ecc.

Prima di cominciare il capogioco dà a ogni gruppo un numero uguale di fagioli (± 50); quelli che restano costituiscono la banca. Poi annuncia la categoria delle domande che farà. I gruppi puntano allora da 1 a 5 fagioli. La domanda viene posta. I gruppi fanno risuonare il loro strumento sonoro e danno a turno la loro risposta. Se il primo gruppo che si è fatto sentire dà una risposta giusta riceve il doppio della sua puntata. Se la risposta è sbagliata, consegna i fagioli puntati al capogioco. Se la risposta del secondo gruppo che ha reagito è giusta esso riceve semplicemente indietro la sua puntata; se è sbagliata consegna la puntata al capogioco. Alla fine ogni gruppo conta i suoi fagioli: chi ne ha in maggior numero è dichiarato vincitore.

F.L. (Belgio)

Fate presto, se potete!

✻ ○○○ Δ Δ

Partecipanti: *10-20 e più persone divise in due o tre squadre. Debbono tutti poter camminare anche se con difficoltà.*

Luogo: *all'aperto o al chiuso (se la sala è abbastanza lunga).*

Materiale: *due anelli di corda o spago grosso dal diametro di 60-70 centrimetri (a seconda delle dimensioni della persona più grossa fra i partecipanti)*

Disporre le squadre in fila sulla linea di partenza.

Sulla linea del traguardo tracciare con gesso o carta colorata o fettuccia 2 o 3 perimetri entro i quali si posano per terra gli anelli di corda.

Al via del capogioco, i primi 2 o 3 giocatori ragggiungono il traguardo, entrano nel perimetro, infilano la corda dalla testa e la fanno calare a terra, dove la lasciano e corrono verso il 2° compagno, gli toccano la mano e escono dal gioco. Il 2° compagno farà lo stesso fino all'ultimo. La vittoria sarà del gruppo che avrà impiegato minor tempo.

È un gioco «riscaldante», divertente. Si ricorda di dividere equamente i componenti le squadre secondo abilità di corsa e di movimento.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Tombola di immagini

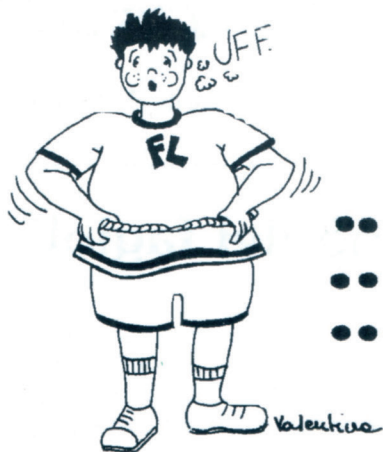
✻✻✻ ○○ Δ Δ

Partecipanti: *almeno 10 persone.*

Luogo: *al chiuso e all'aperto, comunque con dei tavolini dove appoggiarsi.*

Materiale necessario: *quello che occorre per una tombola (fagioli per segnare i «numeri»; le cartelle; un sacchetto o una scatola per i «numeri»).*

È una simpatica variante della normale tombola, solo che al posto dei numeri vengono messe le foto dei componenti del gruppo. Il gioco ha poi le stesse regole della tombola classica.

Ci vuole un pò di pazienza e un bel pò di

tempo per preparare tante cartelle tutte diverse l'una dall'altra.

Nota: per distribuire equamente e in maniera proporzionata le varie foto conviene riferirsi alla distribuzione dei numeri sulle classiche cartelle, associando ogni foto ad un numero. Il gioco è stato proposto e preparato da due amiche e sperimentato con successo nel nostro gruppo per la *serata di Capodanno.*

Non solo è divertente vedere le foto proprie e degli altri sulle cartelle, ma si imparano a conoscere meglio i nomi delle persone;

non ultimo pregio, quello per cui anche chi non è troppo ferrato con i numeri se la cava con le foto degli amici in maniera egregia.

Per la preparazione delle cartelle non occorrono vere e proprie fotografie ma è sufficiente riprodurre la stessa fotografia in fotocopie. Per aumentare le immagini si possono utilizzare anche figure di altro tipo (es. figure natalizie: babbo natale, l'albero di natale...).

Cristina - S. Gregorio (Roma)

MINIGIOCHI

di Maria Teresa (l'Alveare-Roma)

Indovina chi è

✻ ○ Δ

Partecipanti: *da 1 a 10 giocatori*

Uno dei giocatori si allontana e gli altri pensano ad una persona che tutti conoscono. Il giocatore che è uscito rientra e, rivolgendo una o più domande a turno ai ragazzi presenti, deve individuare di chi si tratta.

Il capogioco esclude le domande che rivelano subito chi è la persona scelta.

Le belle statuine

✻ ○ Δ

Partecipanti: *da 3 a 10 bambini*

Uno dei giocatori si volta verso il muro, o comunque si dispone in modo da non vedere gli altri giocatori, e dice a voce altra: «alle belle statuine che ballano» o...«che cantano» o altro; oppure «ai bei cacciatori»... «cuochi»...«pittori» e tutto quello che viene in mente che possa essere rappresentato con il mimo. Quando si volta verso i giocatori questi devono bloccarsi come statue in una posizione attinente a quanto richiesto. Il primo giocatore deve scegliere quella che, a suo parere, meglio rappresenta quanto richiesto, e il gioco ricomincia.

Acqua e fuoco

✻ ○ Δ

Partecipanti: *da 3 a 8 giocatori*

Ambiente: *una stanza priva di arredi fragili o preziosi*

Uno solo nella stanza, nasconde con cura in un angolo ben raggiungibile un fazzoletto. Entrano tutti i giocatori e cercano in ogni posto. Chi ha nascosto il fazzoletto li dirige dicendo: «acqua», quando si allontanano e «fuoco» o «fuochetto» quando qualcuno si avvicina al nascondiglio. Chi trova il fazzoletto lo nasconde a sua volta.

Tocca... tocca

✻ ○ Δ

Partecipanti: *da 3 a10 giocatori*

Luogo: *un giardino o un luogo spazioso*

Un giocatore comanda: «Tocca, tocca» e nomina un colore (rosso, giallo, ecc.) Tutti gli altri devono individuare e trovare un oggetto del colore richiesto e correre a toccarlo. Il primo giocatore li insegue e può prendere chi non trova il colore.

Questo poi prenderà il suo posto.

Tutti in piazza

✻ ○ Δ

Partecipanti: *da 3 a 10 circa*
Un tavolo, delle sedie

I giocatori si dispongono intorno al tavolo in modo da arrivare con il dito indice al cen-

tro del tavolo. Chi dirige il gioco deve scandire, con più o meno forza e più o meno velocemente: «tutti in piazza!», e tutti devono mettere il dito al centro del tavolo, «tutti a casa!» e tutti devono riportarlo al bordo del tavolo. Il conduttore può muovere il dito a suo piacimento e ripetere gli ordini alternandoli in modo irregolare per rendere più difficile il gioco. Se uno sbaglia esce o paga pegno.

Sfilata di moda

** ○○○ Δ Δ Δ

Numero di partecipanti: *illimitato*
Materiale occorrente: *valigia o borsone dove mettere vecchi indumenti. (Ogni persona è stata invitata a portare uno o più indumenti, anche intimi, meglio ancora se fuori moda)*

Ci si dispone in cerchio e mentre l'animatore intona una canzone, si fa passare la valigia di mano in mano. Quando l'animatore si ferma, chi ha la valigia, ne estrae un indumento e lo indossa. Si continua così fino a che tutti sono ben vestiti. A questo punto l'animatore farà sfilare ogni partecipante, presentando gli ultimi modelli di gran moda e all'ultimo grido!!!

Marina - «Immacolata Concezione» (Bari)

Due meglio di uno

** ○○ Δ Δ

Gioco per due o più coppie
Materiale occorrente per ogni coppia: *1 giornale vecchio, spago, scotch, forbici e un oggetto o una scatola.*

Si legano tra loro il braccio destro di un concorrente con il sinistro dell'altro. Al via ogni coppia deve confezionare un pacco, legarlo e sigillarlo con lo scotch, usando naturalmente solo le due braccia libere.

Vince chi è più avanti nel lavoro allo scadere del tempo fissato; oppure senza limiti di tempo vince chi confeziona il pacco migliore.

Marina - «Immacolata Concezione» (Bari)

Viaggio a Gerusalemme

* ○○○ Δ

Numero dei partecipanti: *illimitato*
Materiale: *una sedia in meno del numero dei partecipanti*

Si dispongono le sedie affiancate in fila e rivolte alternate in modo che i giocatori possano sedersi sia da un lato che dall'altro. A un segnale del conduttore, il gruppo gira intorno ad esse cantando un ritornello. Quando il conduttore ordina «stop», tutti si siedono. A ogni giro si toglie una sedia.

Alla fine si troveranno tutti seduti uno sulle cosce dell'altro, sull'ultima sedia.

Marina - «Immacolata Concezione» (Bari)

I camerieri

✻✻ ○○○ Δ Δ

Occorrente: *30 pallette di carta (giornale arrotolato con lo scotch) 2 vassoi, 10 bicchieri di carta, 1 secchio pieno d'acqua, 1 bottiglia di plastica vuota.*

Luogo: *all'aperto, possibilmente d'estate*

Una squadra, servendosi dei bicchieri e del vassoio, deve trasferire la maggior quantità possibile di acqua dal secchio alla bottiglia. Ai lati del percorso dal secchio alla bottiglia dietro due righe tracciate sul pavimento che non devono essere superate, si dispongono i componenti dell'altra squadra «armati» delle pallette di carta, lanciando le quali cercheranno di far cadere i bicchieri portati sul vassoio (1 alla volta).

Claudio (Milano)

Ball-Dance

✻✻ ○○ Δ Δ

Partecipanti: *numero illimitato*

Occorrente: *tanti palloncini gonfiati quanti sono i partecipanti, spago e cassette, registratore*

Disporsi a coppie pronti per il «Ballo della mattonella». Le dame, hanno due palloncini gonfiati legati alle caviglie. Quando inizia la musica, incomincia il ballo. Sempre danzando i cavalieri cercano, con i piedi, di far scoppiare i palloncini delle dame degli altri cavalieri. Quando una coppia rimane senza palloncini, viene squalificata. Vince la coppia che rimane per ultima.

Marina - «Immacolata Concezione» (Bari)

Fettuccine

✻✻ ○○○ Δ Δ

Occorrente per 3 squadre: *3 rotoli di fettuccia di 30 metri circa l'uno, di colore diverso; 3 gruppi di bigliettini (dello stesso colore delle fettucce) numerati da 1 a 10.*

Ci si siede tutti in cerchio.

Si distribuiscono i bigliettini di diverso colore a caso formando così le 3 squadre (ciascuno rimane seduto al proprio posto).

Il numero 1 di ciascuna squadra lega un capo della fettuccia del colore della squadra alla propria sedia.

Al via il numero 1 di ciascuna squadra corre verso il numero 2 del proprio colore facendo scorrere la fettuccia. Raggiunto il numero 2 fa passare la fettuccia tra le sue mani e parte verso il numero 3; e così via fino a quando non raggiunge il numero 10.

Vince la squadra che per prima «collega» tutti i suoi componenti con la fettuccia.

Claudio (Milano)

Gioco dell'oca

✻✻ ○○ Δ Δ Δ

Luogo: *al chiuso.*

Si tratta del tradizionale gioco che tutti conoscono, con la differenza che ad ogni casella corrisponderà un giochino di abilità, oppure una canzone da cantare o inventare, o piccole sfide da lanciare agli altri partecipanti.

La scaletta di questi giochini andrà ovviamente preparata prima.

I partecipanti saranno raggruppati in squadre per facilitare lo svolgimento del gioco.

Fede e Luce (Carugate)

Carta di identità

✻ ○○ Δ Δ

Partecipanti: *10-20 persone che si conoscono bene fra loro*

Luogo: *al chiuso o all'aperto. Non è richiesto molto spazio*

Materiale: *10-20 foglietti con nome e cognome dei partecipanti*

A turno tutti vanno a scegliere un foglietto (chiuso) e lo portano con sè al proprio posto. Cambiano foglietto con un altro *solo se leggendolo vedono il proprio nome.* Tutti quindi avranno un foglietto con il nome di un componente del gruppo.

Il capogioco chiama un giocatore e questo dovrà descrivere le qualità, le abitudini, le abilità della persona indicata sul foglietto in suo possesso. Gli altri indovinano di chi si tratta e si passa ad un altro giocatore.

È un gioco interessante dal punto di vista psicologico: è bene vedere come gli altri ci valutano, ci conoscono. È bene premettere che la descrizione va fatta in senso positivo, anche se con un pò di umorismo.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Gioco del mimo

✻ ○○○ Δ Δ

Partecipanti: *20-30 persone divise in gruppi di 5-6*

Luogo: *al chiuso, con possibilità di altri locali oltre alla sala principale*

Materiale: *nulla, ma se si vuole, si può mettere a disposizione carta crespa, forbici, spillatrice ecc. purché ce ne sia per tutti!*

Ogni gruppo sceglie un capo-regista che riceverà dall'animatore il titolo di una fiaba molto nota (oppure di una parabola del Vangelo, o di una scenetta, di un mestiere...) Ogni gruppo avrà un titolo diverso.

I gruppi si ritirano per una mezz'ora in altri locali e preparano il mimo (niente parole, solo gesti!) Tutti i gruppi rientrano nella sala e, a turno, presentano il mimo agli altri che dovranno aspettare la fine del mimo prima di indovinare il titolo della fiaba.

È un gioco un pò impegnativo ma dà modo a ciascuno di esprimere le proprie capacità di interpretazione. Le persone possono rappresentare personaggi, ma anche animali, oggetti, edifici ecc. I nostri amici con difficoltà di parola, si lasciano facilmente convincere a prender parte, e piano piano, lungo il tempo, si scoprono veri attori!

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Scopri l'ambiente con una moneta

✻ ○○○ Δ

Partecipanti: *uno o più gruppi*

Materiale: *una moneta per ogni gruppo.*

Spiegazione del gioco. Prima di partire per una passeggiata si decide di lanciare una moneta e di andare a destra se cade sul dritto e a sinistra se cade sul rovescio. Si lancia poi la moneta e se ne segue l'indicazione. Si cammina in quella direzione finché si incontra un bivio allora si rilancia la moneta. Se si arriva a un quadrivio si decide la strada che corrisponde a testa e le due che corrispondono a croce; se viene croce si fa un ulteriore lancio per le due vie rimaste in lista. Seguendo le indicazioni della moneta si possono scoprire cose e angoli inattesi e fare conoscenza con passeggiatori che magari saranno felici di fare una breve chiacchierata. Se ci saranno parecchi gruppi le scoperte saranno differenti e, in seguito, se ne potrà parlare insieme.

Durante il percorso ogni partecipante avrà la possibillità di lanciare la moneta ed avere il suo momento di «suspense».

Per quanto riguarda il ritorno, se avete un buon senso di orientamento, seguitelo. Altrimenti domanderete informazioni alle persone che incontrerete o porterete con voi una carta topografica.

Quando abbiamo fatto questo gioco, le scoperte sono state belle e non ci siamo mai persi.

F.L. Belgio

Mandateci le vostre osservazioni per i giochi che proverete. Mandateci anche altri giochi che risultino molto validi: faremo il prossimo anno un altro numero su attività e giochi di gruppo.

Le navi e il faro

*** ○○○ Δ Δ Δ

Numero dei partecipanti: *variabile, a seconda dello spazio a disposizione; trattandosi di gioco* ***coreografico*** *è meglio che* ***i partecipanti siano molti.***

Luogo: *aperto e sufficientemente ampio: meglio se calmo, non rumoroso.*

Materiale: *a) disegni su cartone che distinguano: le navi; gli scogli; il faro; b) bende per ogni nave; c) fischietto per il faro.*

Si dispongono sul campo di gioco da un lato le navi in fila; al centro del lato opposto, il faro; nel campo, in ordine sparso gli scogli (Vedi figura).

Dopo aver mostrato alle navi il loro obiettivo (il faro) e la disposizione in mare degli scogli (che non dovranno più spostarsi e che devono essere abbastanza numerosi per costituire un effettivo ostacolo alla navigazione), ogni nave viene bendata e dovrà raggiungere con calma il porto, seguendo il suono del fischietto del faro.

Le navi eviteranno di andare ad urtare gli scogli i quali segnaleranno la loro presenza facendo il suono delle onde (es. «SCIAFF – SCIAFF...). Eviteranno anche di sbattere fra di loro segnalando a loro volta la loro presenza (es. «nave rossa, attenzione, nave rossa!).

Ogni volta che una nave urta uno scoglio o un'altra nave, oppure esce dal campo di gioco, viene riaccompagnata al punto di partenza dagli arbitri.

Vince la nave che per prima arriva a toccare il faro.

Difficoltà/facilità: è un gioco abbastanza semplice, si può rendere più o meno difficile variando il numero di navi e scogli.

Ovviamente il pubblico deve partecipare col maggior silenzio possibile.

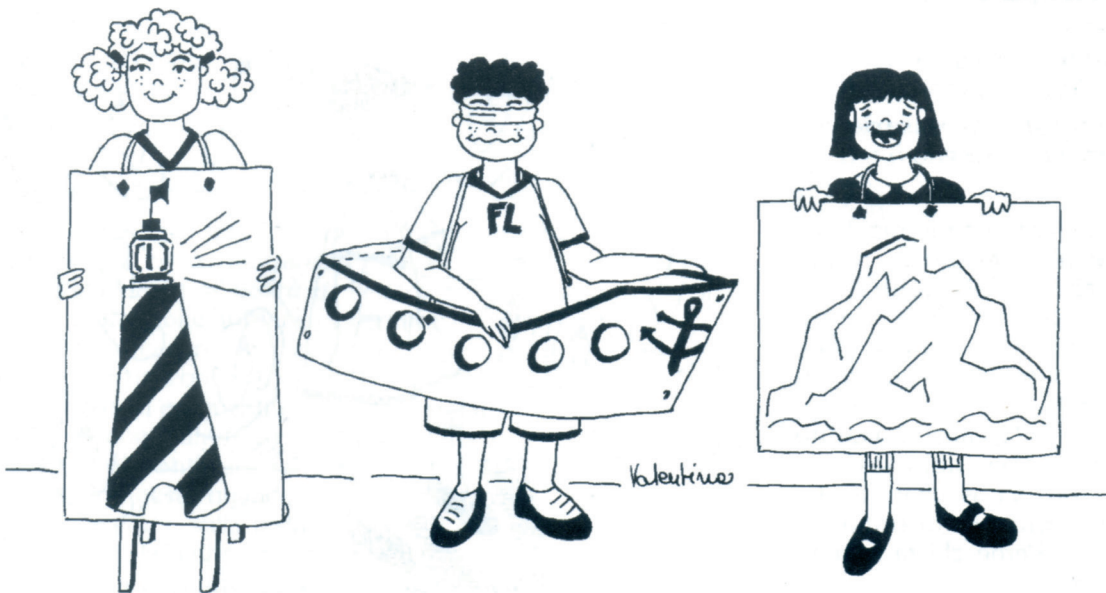
Questo gioco, preso da un libro, è stato sperimentato con successo ad una «Festa della Luce» e vi hanno partecipato una trentina di persone.

Il numero di membri di ciascun equipaggio può aumentare, se è necessario accompagnare «meglio» la nave o, al contrario, se i membri dell'equipaggio sono cinque o più, per rendere più difficile la navigazione. Anche lo scoglio può essere formato da più persone.

La preparazione del materiale può essere un'attività manuale da fare insieme prima del gioco.

Il gioco può aiutare a migliorare l'orientamento, la capacità di riconoscere i suoni e la loro provenienza.

N.B: si dovrebbe consigliare le navi di non correre. Meglio muoversi con cautela fra nebbia e scogli... Buon Viaggio!

Nanni - S. Gregorio (Roma)

Bagna la candela
(gioco all'aperto in estate)

✻ ○○○ ∆ ∆ ∆

Ci si divide in due o più squadre.

Una squadra gioca mentre le altre «disturbano».

La squadra che gioca fa partire un componente con in mano una candela accesa, il quale dovrà passare in mezzo ad un corridio di persone (componenti le altre squadre) tenute però ad almeno 3 metri di distanza.

Le persone del corridoio disturberanno il passaggio del concorrente perchè avranno in mano dei bicchieri pieni d'acqua che lanceranno cercando di spegnere la candela.

Tutti i concorrenti della squadra partecipante dovranno sfilare cercando di difendere la fiammella e guadagneranno un punto per ogni candela «salvata».

Poi toccherà alle altre squadre.

Fede e Luce (Carugate)

Gioco del silenzio

Partecipanti: fino a 30-40 persone.

Luogo: al chiuso o comunque in un posto raccolto.

Materiale, necessario: un mazzo con almeno 5 o 6 chiavi.

Ci si dispone in cerchio e si pone al centro un mazzo di chiavi. Si sceglie una persona: questa dovrà andare a prendere e portare al suo posto il mazzo di chiavi senza fare alcun rumore. Gli altri dovranno impegnarsi, nel massimo silenzio, ad ascoltare anche il più piccolo tintinnio di chiavi. Perde chi fa rumore con le chiavi.

Impariamo a conoscerci

✻✻ ○○○ ∆ ∆

Partecipanti: *gruppo di 10-20-30 persone*

Luogo: *al chiuso o all'aperto*

Materiale: *tanti biglietti quanti sono i partecipanti, uguali di formato e di colore, matite o pennarelli*

È un gioco da fare all'inizio di un incontro, soprattutto se ci sono ospiti o persone nuove.

Sotto la guida di un animatore, ogni partecipante dice forte il suo nome di battesimo, lo scrive (si fa aiutare) su uno dei foglietti, lo piega e lo porta in mezzo al cerchio. Se ci sono omonimi, bisognerà trovare diminutivi o soprannomi.

I biglietti al centro vengono ben mescolati e sparpagliati dall'animatore che inviterà ogni partecipante ad andare a scegliere un foglietto. Ne leggerà il nome (anche con l'aiuto dell'animatore) e lo dovrà consegnare alla persona cui quel nome corrisponde.

Se, per caso, sceglie il proprio nome, ripiegherà il foglietto e lo rimetterà nel mucchio.

È un gioco adatto a rompere il ghiaccio. Utile per imparare a chiamarsi per nome.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Che c'è nel sacco?

✻✻ ○○ Δ Δ

Partecipanti: *10-20 persone e più divise in due o tre squadre*

Luogo: *al chiuso o all'aperto*

Materiale: *un sacco di plastica nero (o di stoffa spessa) con dentro 10-12 oggetti diversi fra loro per aspetto e dimensione (es. bicchiere, penna, orologio, cucchiaio, imbuto...)*

L'animatore chiama uno a uno i componenti delle squadre. Fa infilare la mano nel sacco senza che si possa guardarci dentro. Al tatto, ogni partecipante deve riconoscere un oggetto e lo dirà all'orecchio dell'animatore che segnerà su un foglio il nome dell'oggetto riconosciuto.

Vincerà la squadra che nel totale dei partecipanti avrà riconosciuto il maggior numero di oggetti. È un gioco di riconoscimento tattile adatto a persone con difficoltà medio — lievi.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

L'orchestra

✻ ○○○ Δ Δ

Partecipanti: *da 8 a 20 persone*

Luogo: *al chiuso o all'aperto, seduti su sedie o per terra*

Materiale: *nessuno*

I partecipanti si mettono in cerchio; una persona esce dalla sala o si allontana, se all'aperto. Si sceglie insieme chi farà il direttore d'orchestra. Si fa rientrare la persona che è uscita e *questa si porrà al centro del cerchio.* Tutti subito iniziano a cantare in coro un motivo (cadenzato, conosciuto, spiritoso, tipo marcetta con poche parole: es: Pin piripin pinpin...) eseguendo contemporaneamente i gesti che il direttore d'orchestra farà cambiandoli di continuo, facendo attenzione a cambiare il gesto quando chi è al centro sarà girato: (esempi: sulla testa, grattarsi il mento, battere con la mano un ginocchio, e così via) La persona al centro dovrà riconoscere chi è il direttore d'orchestra che, se «stanato», sarà lui ad uscire e così il gioco continua.

Gioco utile per imparare a ripetere i gesti e a cambiarli con rapidità. Il gioco è divertente e mette tutti in grande allegria.

Mariangela - S. Silvia (Roma)

Palla in Zucca

✻ ○○○ Δ

Occorrente: *1 pallone per squadra*

I componenti di ogni squadra si sistemano uno dietro l'altro in fila indiana. Il primo ha in mano il pallone.

Al via il primo concorrente passa la palla sopra la propria testa al secondo, il secondo al terzo, il terzo al quarto e così via fin quando la palla non arriva all'ultimo della fila.

L'ultimo della fila, quando riceve la palla, corre a mettersi in cima alla fila diventando così il primo, passa la palla sopra la propria testa al secondo, e il giro ricomincia.

Vince la squadra che per prima torna all'ordine di partenza.

Variante: se ci sono molte persone con problemi di mobilità è possibile far correre una sola persona per squadra che, partendo dalla coda della fila, riporta ogni volta la palla al primo, riprendendo poi il suo posto in fondo alla fila (in questo secondo caso vince la squadra che per prima fa compiere 5 giri al pallone).

Claudio (Milano)

Foto Guglielmin

Quando il gioco è difficile o impossibile

Una telecamera per incontrare di più gli amici

Sono la mamma di un ragazzo grave, soprattutto nel fisico. Ha una tetraparesi spastica, usa solo la mano destra ed ha difficoltà a stare seduto bene sia sulla sedia che sulla carrozzina in quanto quando parla accompagna le parole con gesti delle braccia, i muscoli delle gambe si tendono e quindi scivola dalla carrozzina con facilità e con una certa frequenza.

Ci siamo sempre posti il problema di come intrattenerlo visto che i suoi movimenti erano e sono molto limitati. Quando era piccolo gli abbiamo raccontato molte fiabe che lui ascoltava con molto interesse; poi piano piano è nata in lui la passione per la musica. Ascoltava di tutto con piacere, dalla musica classica alle canzonette. Man mano che cresceva, si sono poi delineate le sue preferenze: gli piaceva moltissimo riascoltare le voci di persone che conosceva, specialmente se aveva avuto un rapporto diretto di amicizia. A questo punto la zia, i cugini e gran parte degli amici hanno cominciato a registrare su cassette, storie di ogni genere, fiabe e canzoncine accompagnate con la chitarra, soprattutto i canti che si cantano durante gli incontri o nei campeggi. Riesce ad ascoltare queste registrazioni per ore intere rivivendo le stesse gioie e le stesse emozioni che ha vissuto con gli amici dal vivo.

Da questi suoi interessi è nata l'idea di comprare una telecamera, quindi riprendere i momenti per lui più significativi ed è così che con il tempo ci troviamo in casa una vera e propria videoteca con filmati della Festa della Primavera dei vari anni, dei campeggi e degli incontri, ecc.

L'idea della telecamera mi sembra particolarmente importante: vedere e sentire le voci di amici o di gente che comunque in qualche modo, anche se per poco, è entrata in contatto con lui lo entusiasma; anche se attraverso il teleschermo, quegli amici, quella gente, i canti, le parole, diventano, in un certo senso, per lui, presenza fisica.

Così Pablo passa la maggior parte del suo tempo libero, felice di avere i suoi amici sempre... a casa!

Rita Ozzimo

CANTARE È GIOCARE GIOCARE È COMUNICARE

di Marie-Claude Chivot

— Corna, corna, corna, bum! bum!

Florent e Violaine si tengono vicini, faccia a faccia, testa bassa, al «bum» si urtano. Ricominciano dinuovo, ridendo a cuore aperto.

Violaine cambia gioco: «Ti tengo, mi tieni per la barba, il primo che riderà sarà colpito». Si tengono per il mento, si guardano. Florent non riesce a trattenere il riso: aspetta solo di poter colpire la sorella! La mamma interviene. Prende Florent a cavalcioni sulle ginocchia:

— Mi vuoi bene?

— Sì!

— Resta, resta nella mia barca!

— No!

— Giù, giù nell'acqua!

E Florent cade a terra, ridendo beato. Ha capito bene il gioco che gli piace molto, così come tutte le varianti di «a cavallo», quando si salta sempre più in fretta per ritrovarsi a terra alla fine della corsa.

Così come con tutti i giochi di «barca sull'acqua», con tutti i dondolii e sempre la caduta finale.

Malgrado i suoi dodici anni, Florent va matto per questi giochi di solito riservati ai bimbi piccoli. Bambino Down, di natura molto passiva, non «sa» giocare da solo. Al contrario, è sempre pronto a entrare in relazione attraverso canzoni, storielle, cantilene, giochi con le mani o con il viso che sempre si chiudono con un «chiri-chiri», solletichii del mignolo sul palmo o carezzine al mento dopo aver passato in rassegna tutto il viso: «Occhio bello, suo fratello, orecchia bella, sua sorella, e il campanon che fa din don, din don!».

Tutto è pretesto per una canzone a seconda dei diversi momenti della giornata. Se piove: «Piove, piove, è festa per la rana...». Se siamo a passeggio: «Aprite le porte, che passa, che passa...». Quando mangia: «Bocca a me, bocca a te, ham!». Quando si addormenta: «Dormi dormi, bel bambin!»

Impossibile raccontare le mille piccole storie, le cantilene o canzoncine; ma certamente è affascinato di più dai giochi con le dita. Con questi si impara a cantare, a sapere che si fa parte di un tutto, a conoscere i nomi dei familiari, a mettere in scena i personaggi: «Il pollice dice: ho fame, l'indice dice: non c'è pane; il medio dice: come faremo? l'anulare dice: ruberemo! il mignolino dice: nel cassettino, ce ne è un pezzettino, datelo a me che sono il più piccino.»

— Toc, toc, pollice sei là? (pollice nascosto nel pugno, l'altro pugno vi batte sopra)

— Sss! dormo. (indice sulle labbra)

— Ecco, esco! (fare uscire il pollice)

È bene ripetere spesso le stesse filastrocche, e ripeterle molte volte. Con la sorellina e con gli amici, Florent gioca bene a «Uno, due, tre, mano destra! «Uno, due tre, mano sinistra!...»

Oltre alla relazione con l'altro, gli piace molto battere le mani dell'altro, seguendo le regole del gioco: prima mani opposte, poi mani insieme, poi mano destra contro la sinistra, ecc.

Così, a volte, attorno a Florent si crea un'atmosfera complice: un gioco ne tira un altro. Dal pollice nascosto, si passa all'oggetto nascosto,

poi si gioca a nascondino, e per finire si sceglie un lupo che va a rintanarsi, ma che dialoga con noi:

— Lupo, ci sei?

— Sì!

— Che cosa fai?

— Mi infilo le mutande!

— E ora, che fai!

— (e continuano le domande)

— E ora?

— E...Esco!

Paura e suspense... il lupo esce dalla tana e si precipita correndo e urlando. Poi arriva la mamma con un enorme scatolone che spinge verso Florent. «Ecco, un regalo per te!» Florent, molto interessato, apre lo scatolone e ci trova la sorella che recita la parte di una bambola che dorme e che pian piano si sveglia e si mette a giocare a «Bau, bau,...settete!». Poi si rovescia la scatola sopra la testa di Florent che deve camminare senza vedere. Ora la scatola viene sistemata sulla testa: è difficile per Florent camminare così, senza farla cadere! Questa è una buona ragione per tutti per provare a camminare con un oggetto sulla testa. L'ideale è un sacchetto di tela pieno di riso o di altri legumi.

Giocare con il corpo

Qui c'è spazio per ogni tipo di gioco:

— *giochi di equilibrio*: camminare su pezzi (di carta o di cartone) distanziati, seguire una linea retta sul pavimento...

— *giochi di percorsi*: passare sotto la tavola, salire sulla sedia, fare il giro della scrivania, uscire da una porta, rientrare dall'altra, saltare lo sgabello, passare nel tunnel (se il bambino è d'accordo. Per Florent il tunnel in uno scatolone o in un grosso tubo di plastica è fastidioso, bisogna dargli la mano, incoraggiarlo...)

— *gioco delle sedie musicali,* con la musica: se si è in tanti.

— *giochi dell'immagine corporea*: prendere le misure, paragonarsi, farsi piccoli piccoli, poi alti, alti...

— *giochi delle «silhouettes»*: ci si allunga su un cartone mentre un altro contorna il corpo con un pennarello, poi si taglia la silhouette; gioco dello specchio; ci si sorride, ci si fanno delle smorfie, ci si tocca...

— *gioco con il soffio*: carte leggere, bolle di sapone, piume, ecc.

— *strumenti musicali*, pallina da ping pong in un bicchiere

— *giochi dell'odorato, del gusto, del tatto*

— *giochi del tris*: bottoni, grani, pastine, legumi...

— *giochi di precisione*: colpire i birilli con la palla, mirare in una scatola di cartone,o in un secchio piazzato lontano ecc.

Pronti a entrare in relazione attraverso canzoni, storielle, giochi con le mani

— gioco della cavallina, della carriola (tenuti per le gambe, camminare con le mani, ecc

— *gioco del travestimento* (cappelli, scarpe troppo grandi, vestiti da donna (di una volta) per i maschi e viceversa, ecc)

Alcuni di questi giochi si possono fare anche all'aperto. Ma, quando è fuori, Florent tende ancor più naturalmente a sedersi per fare lo spettatore. Malgrado ciò, approfittiamo dei suoi gusti per farlo muovere un pò.

— *Tennis* - quando lancia bene una palla o la sa riprendere con la racchetta, applaudiamo.

— *ping-pong*: idem come sopra.

— *pallone*: riesce a prenderlo spesso, ma ancora non sa rilanciarlo bene; tende a mandarlo a casaccio.

PER ALTRE COPIE

Chi desidera più copie di questo numero di Ombre e Luci può chiederle per lettera o per fax alla redazione (tel. 06/633402), mandando, per le spese postali, L. 5.000 (anche in francobolli) per tre copie.

Sono fondamentali i giochi con il corpo... è il fascino di rivivere quella complicità che si forma nel gioco

Ci sono poi delle cose che a Florent non piacciono; queste gli vengono proposte a piccole dosi per farlo progredire: bicicletta, pattini a rotelle, scivolo, salire sugli alberi, anche molto in basso...

Per contro, sull'altalena è sempre d'accordo per sedersi...e aspettare di essere spinto.

Giocare vuol dire diventare attivo

Tutto questo per dimostrare che si può riuscire a interessare un ragazzino molto passivo, che non giocherebbe mai da solo. Spontaneamente, prende il telecomando per vedere la tele, una cassetta per ascoltare la musica. Guarda molto i libri, le riviste, i fumetti. Quindi non possiamo dire che non

faccia nulla. Ma, normalmente, un bambino gioca spontaneamente, gioca con tutto e dappertutto. Per questo è davvero molto sconcertante per una mamma scoprire che il proprio bimbo non gioca da solo, e quando si sa l'importanza del gioco nello sviluppo del bambino, questa mamma si sente presto in colpa davanti a un figlio così passivo. Perchè, se i bambini, normalmente, crescono da soli, lui bisogna «farlo» crescere. C'e bisogno allora di più tempo, più energia, più immaginazione, più forza, più disponibilità...non è così facile tutti i giorni!

Per questo il mettere insieme fratelli e sorelle, cugini e cugine, amici (che hanno un certo distacco), può offrire un dinamismo indispensabile.

Altra considerazione molto importante: non è il tempo passato ogni giorno quello che conta, ma la qualità della relazione. Giocare, forse anche solo per dieci minuti con Florent, vuol dire per lui diventare attivo per quei dieci minuti.

È soprattutto provocare in lui il desiderio. Desiderio di rivivere quella complicità che c'è nel gioco: che gioia quando è lui che vi viene incontro e vi prende per il mento chiedendo: «ti tengo, ti tengo per la barbetta!» e scoppia a ridere prima di cominciare.

Tanti da scegliere

Nella scelta dei giochi e dei giocattoli, bisogna pensare allo scopo che è quello di insegnare al bambino disabile a giocare e quello di giocare con lui.

Si tratta semplicemente di scegliere giochi normali, semplici, solidi, colorati. Ci si può far guidare dal desiderio del bambino. Se si tratta di un bambino con gravi difficoltà, bisogna cercare ciò che può risvegliare i suoi sensi e, se è possibile la sua intelligenza e la motricità.

Giochi di suoni:

- giochi musicali
- carillons
- sonagli, sonaglini (per piccoli)
- tamburelli, maracas, bastoni musicali
- xilofoni
- cassette che riproducono i suoni della vita quotidiana (tombole sonore)
- giradischi, magnetofoni

Giochi di risveglio:

- tombole
- memory
- incastri
- puzzles
- anelli da infilare
- giochi elettronici con legami di causa a effetto (macchina multi — funzioni o teleguidate, molto semplici)
- giochi di risveglio per computer (ne esistono per persone disabili).

Giochi di forme, colori, materiali:

- cassetta con buchi di forme diverse da infilare
- palline soffici colorate
- cubi di ogni genere, in legno, o in stoffa
- animali in legno colorati
- animali di gomma morbida (da schiacciare per i piccoli)
- giochi in legno con pista per biglie che scendono

— giochi di movimento meccanico, da ricaricare quando si fermano
— perle o grossi bottoni colorati da infilare su un grosso filo di plastica
— giochi di causa a effetto: si pigia su un posto, il pagliaccio salta o esce dalla scatola
— la scatola sorpresa del diavoletto o del clown
— trottole
— tombole degli odori
— tappeti di materiali diversi
— libri per imparare le forme, i colori, ad allacciare, con asole e bottoni (in stoffa)
— anelli colorati su base

Giochi di motricità:

— cerchi
— carretti e carriole
— tricicli
— banco da lavoro (in miniatura) con utensili per battere, avvitare e svitare ecc.
— tunnel pieghevole (con cerchi e stoffa)
— cassette, tende (in stoffa)
— specchi
— cuscini allungati, cuscini di spugna
— mattoni di schiuma dura ecc.

Indirizzi: Città del Sole, la Scuola, Feltrinelli e altri...

PER LE CASE FAMIGLIA

Nel prossimo numero (III - 94) i genitori di adulti disabili troveranno un questionario per rilevare quanti necessitano di «case-famiglia» per il futuro dei loro figli.
Pubblicheremo inoltre una completa dettagliata lista di «consigli pratici» per chi intende creare o valutare un «luogo di vita» per il futuro del proprio figlio.
Questi consigli sono il risultato della elevata preparazione e della lunga esperienza di un educatore inglese, il dottor David BYRNE che opera da molti anni in numerose case-famiglia in Inghilterra.

ATTENZIONE

Non riceveranno il prossimo numero quanti ricevono Ombre e Luci «IN DIFFUSSIONE» dal 1993, a meno che non provvedano all'invio di un contributo. (Le copie «in diffusione» hanno la parola «DIFF.» sulla targhetta dell'indirizzo).

Il ccp. inserito in questo numero serve a chi vuole provvedere a inviare il suo contributo per l'anno 1994

Il giocare del bambino autistico

Queste note sul «giocare» dei ragazzi autistici sono tratte dall'ottimo libro «A tu per tu con autismo» di Catherine Milcent, madre di un autistico oltrechè medico psicoanalista e psichiatra infantile. Il libro è edito da Sansoni.

Giocare con qualcuno non è una cosa spontanea per lui, come non lo è nemmeno giocare in modo simbolico da solo. Il gioco è quasi sempre troppo rapido e spesso, anche quando il bambino autistico desidera parteciparvi, non riesce ad adeguarsi al ritmo degli altri.

Allora percepisce il suo smacco, si ritira o viene escluso e man mano che cresce, i suoi tentativi di partecipazione si fanno sempre più rari.

Insegnargli a giocare, cioè a praticare il maggior numero possibile di forme di svago, è indispensabile se non se ne vuole fare un emarginato.

Finché non capisce né il come né il perché dell'attività ludica o sportiva, la persona autistica, per cui la voglia di fare come gli altri non è una motivazione sufficiente, non ha nessuna ragione valida per interessarsi spontaneamente al gioco collettivo.

Come cominciare

Prima di inserire nell'attività della persona autistica altri bambini o persone, essa deve seguire un programma di apprendimento individuale, una specie di «lezioni private». Questa fase spesso dura anni, a seconda della complessità dei giochi o degli sport in questione.

Che si tratti di tennis, nuoto, ping pong, Lego o giochi di società come la tombola, il gioco dell'oca, la dama, il domino e le carte, le difficoltà vanno introdotte poco a poco. Quando il gioco sarà perfettamente compreso e controllato a livello individuale, l'adulto farà giocare un bambino autistico con un altro bambino sano, poi con più bambini (mai più di tre all'inizio) affinché le regole del gioco vengano generalizzate e il gruppo non gli faccia paura.

All'inizio ci si accontenterà di far durare l'attività per dieci o quindici minuti; poi, a seconda della reazione del bambino si potrà prolungarla progressivamente. Certo, le attività del tempo libero dipendono dalle capacità della persona autistica, ma anche dall'età e dagli interessi. Quando sarà in grado di dominarne più d'una, potrà lui stesso fare una scelta e prendere l'iniziativa.

Giochi di gruppo, al chiuso

Non appena le capacità del bambino glielo permetteranno, incoraggiatelo a stare con gli altri e a partecipare, a turno, a una vasta gamma di giochi: gioco dell'oca, dadi, ecc.

L'obiettivo è quello di fargli acquisire il più rapidamente possibile la tecnica di gioco e il concetto del turno, per consentire attività collettive, piacevoli sia per i coetanei non autistici che per gli adulti, in cui non ci sia bisogno

di parlare molto. Scopa e poker non vanno esclusi, purché l'autista sia ben guidato. Alcuni bambini autistici sanno addirittura giocare a scacchi, attività che permette loro di effettuare un maggior decentramento e di iniziare a concepire punti di vista diversi.

Giochi all'aperto

Niente, assolutamente niente impedisce a un bambino autistico di imparare a nuotare, correre, saltare, sciare, pattinare, giocare a bowling, a tennis e a ping pong, a fare del surf, ecc.; è però necessario disporre del tempo e della pazienza necessari a insegnarglieli.

Dato che il bambino autistico non imita e non chiede, spesso viene messo in disparte e diventa così un iperhandicappato, come se la sua condizione non fosse già abbastanza problematica.

Purtroppo «l'autista» conosce solo ciò che gli viene insegnato, imparando ben poco per imitazione, diversamente dagli altri handicappati mentali in cui il ritardo non colpisce la sfera sociale.

Molti genitori, educatori o altri, si nascondono un pò troppo facilmente dietro l'incompetenza per razionalizzare la loro passività e la mancanza di coraggio; mentre invece, indipendentemente dall'età, una conoscenza che non c'è può sempre essere acquisita (...).

In genere gli effetti dell'improvvisazione sono disastrosi, perché tutto ciò che è inaspettato e sorprendente lo angoscia enormemente.

Finché non capisce né il come né il perché del gioco e dello sport, la persona autistica non ha nessuna ragione valida per interessarsi al gioco collettivo.

Foto Guglielmin

LIBRI

Denise Chauvel
Christiane Noret
70 GIOCHI PER RILASSARE TUO FIGLIO da 2 a 6 anni
Franco Angeli Ed. L. 22.000

La casa editrice Franco Angeli, nella collana «le Comete» così ricca di volumi, scientificamente all'avanguardia, dedicati all'aiuto reciproco, alla comprensione, all'analisi dei piccoli e grandi problemi della vita quotidiana, ci presenta oggi un nuovo testo che raccomandiamo caldamente ai nostri lettori.

La proposta è questa: ai genitori e agli educatori che così spesso sono tentati di dire ai bambini: «Piantala di agitarti!» «Vuoi stare fermo due secondi?!!» «Se stasera vai a letto senza capricci, domani ti compro...» l'editore domanda: «Ma siete proprio sicuri che l'unico modo per garantire la pace vostra e di vostro figlio sia usare la minaccia o la ricompensa?»

La risposta sta in questo piccolo libro.

Gli autori sono consapevoli della necessità di insegnare ai bambini un modo per calmarsi, per rilassarsi: la vita quotidiana, oggi, è troppo stressante anche per loro. Il libro si rivolge ai bambini piccoli e propone facili giochi. Il materiale necessario è semplice e a portata di mano, le spiegazioni chiare ed esaurienti. Sono giochi che possono portare alla distensione i bambini agitati, ma che possono anche essere di stimolo, ci sembra, per i bambini passivi. Sono esercizi che, sotto forma di gioco, aiutano la concentrazione, sia che si tratti di una parte del corpo che di un oggetto. È questa concentrazione che porta al rilassamento.

Questi giochi semplici, spiegati con cura, sono un piccolo tesoro di esercizi sensoriali, di esercizi di apprendimento alla conoscenza del proprio corpo, ma hanno anche lo scopo di insegnare al bambino a interiorizzare la propria esperienza. Nella maggioranza possono essere fatti anche in piccoli gruppi, ma sono soprattutto *da farsi in due*: l'adulto e il bambino. L'età indicata nel titolo può essere prolungata nei casi in cui ci sia un ritardo dello sviluppo.

Aiutaci a raggiungere altre persone;

Mandaci nomi, cognomi e indirizzi (scritti chiaramente) di persone che possono essere interessate a questa rivista. Invieremo loro una copia saggio.
Per comunicarci i nomi puoi usare il modulo stampato sotto.
Il nostro indirizzo è: Ombre e Luci - Via Bessarione, 30 - 00165 Roma

....
Nome e Cognome | Indirizzo | Città o Paese | C.A.P.

....
Nome e Cognome | Indirizzo | Città o Paese | C.A.P.

....
Nome e Cognome | Indirizzo | Città o Paese | C.A.P.

LIBRI

Per tutte queste ragioni ci sembra che questo libro possa dare ottime idee alle mamme e alle educatrici che non sanno cosa fare quando un bambino non è capace di giocare da solo e per una ragione o per l'altra deve imparare quei meccanismi essenziali che sono la concentrazione e la interiorizzazione.

LIBRI DI GIOCHI

L. Varvelli - N. Varvelli – **Il primo manuale dei giochi di gruppo** - Ed. La Scuola.

L. Varvelli - N. Varvelli – **Il secondo manuale dei giochi di gruppo** - Ed. La Scuola.

G. Battipiede – **Giochi per bambini** - Libreria Meravigli Editrice.

L. Ferraris – **Tutti in cerchio 1°** - LDC - Ed.

L. Ferraris – **Tutti in cerchio 2°** - LDC - Ed.

Roma Lear – **Altre idee per giocare** - come stimolare lo sviluppo psicofisico del bambino - Ed. Soleverde.

A. Angiolino - P.G. Paglia – **Di che gioco sei?** - LDC - Ed. Tanti giochi nuovi da fare in tanti.

Walt Disney – **Giochi in casa** - A. Mondadori Ed.

D. M. Jeffree - R. Mc Conkey - S. Hewson – **Aiutami a giocare** - Ferro Ed.

Carlo Lapucci
IL LIBRO DELLE FILASTROCCHE
Ed. Vallardi L. 18.000

Ecco le filastrocche, e le favole basate su filastrocche, che abbiamo ascoltate dalle nonne. Stimolano la fantasia e risvegliano l'attenzione sulle antiche voci delle nostre regioni, spesso così simili. Questa è probabilmente l'ultima generazione che nell'infanzia le ha ascoltate; per la prossima saranno archeologia. È un libro per ricordare e per capire.

Nome e Cognome	Indirizzo	Città o Paese	C.A.P.
Nome e Cognome	Indirizzo	Città o Paese	C.A.P.
Nome e Cognome	Indirizzo	Città o Paese	C.A.P.
Nome e Cognome	Indirizzo	Città o Paese	C.A.P.
Nome e Cognome	Indirizzo	Città o Paese	C.A.P.

OMBRE E LUCI
vuole

Essere
uno strumento di aiuto per i genitori con un figlio portatore di handicap, non tanto sul piano medico-riabilitativo (per questo ci sono riviste più qualificate e competenti) quanto sul piano educativo, psicologico, spirituale.

Informare
quantoi non sanno bene che cosa siano gli handicap affinché possano capire di più chi ne è colpito per accoglierlo e amarlo meglio.

Suscitare
intorno alle famiglie - tanto spesso isolate e rinchiuse nel proprio dolore - il maggior numero di persone «amiche», pronte cioè a condividere gioie e dolori, successi e prove, e a rivolgere uno sguardo nuovo su chi è considerato erroneamente soltanto «una disgrazia», così che genitori e amici insieme possano scoprire e amare la persona al di là dell'handicap.

Favorire
l'inserimento e l'integrazione delle persone handicappate nella società e nella chiesa.

A questi scopi che Ombre e Luci si propone, **siete chiamati tutti voi,** amici lettori, ai quali ripetiamo l'invito a collaborare con noi per sentirsi insieme una famiglia dove ritrovarsi fa bene al cuore.

«La scuola mi ha insegnato ben poche delle cose pratiche della vita, se le confronto con quanto ho imparato da me sui campi di gioco.»

R. BADEN POWELL
(Fondatore degli scout)